

*Taking Roger Caillois' concept of "ilinx" as a starting point, the article deals with play theory in the 20th century. It reconstructs Caillois' main work Man, Play and Games (1958), including his famous categorization of games along the conceptual lines of agôn, alea, mimicry, and ilinx. It contrasts this surrealist, post-humanist theory of play with Johan Huizinga's Homo Ludens (1938), and reconstructs its affinities with Georges Bataille. In so doing, the paper shows how Caillois' theory operates and unveils the dynamics of positivity that are inherent in his examination of fairground rides like the "Original-Rotor." — Keywords: theory of play, Caillois, inebriation, rush, dizziness, vertigo, rotation*

1 / Vgl. zu einer Ästhetik des Rausches Horst-Jürgen Gerigk: „Ästhetische Erfahrung als Rauschzustand“, in: Helmut Kiesel (Hg.), *Rausch. Heidelberger Jahrbücher*, Berlin 1999, S. 237–254. Zu Etymologie und Theorie des Rausches vgl. Sacha-Roger Szabo: *Rausch und Rummel. Attraktionen auf Jahrmärkten und in Vergnügungsparks. Eine soziologische Kulturgeschichte*, Bielefeld 2006, S. 210ff.

Knut Ebeling, ilinx. Zur Physik der Sensation in der surrealistischen Spieltheorie

„Der Mensch wurde erst in dem Augenblick möglich, in dem ein Wesen, von unüberwindlichem Schwindel erfasst, mit aller Kraft versuchte, nein zu sagen.“ — Georges Bataille, *Die Erotik*

Der Mensch begegnet den Sensationen des Rausches und Schwindels also mit einem entschiedenen Jein. Gewiss gehört die Ambivalenz dieser Sensationen zu den ersten Menschenvergnügen überhaupt; überall auf der Welt wollen kleine Babys, noch ehe sie ein Bein auf die Erde bekommen, herumgeschleudert, -geworfen und hochgejubelt werden. Wenn der Mensch anfangs auch sonst nicht genau weiß, was er auf dieser Erde zu suchen hat – den Rausch des Schwindels und der Geschwindigkeit sucht er auf jeden Fall.<sup>1</sup> Derartige Erfahrungen zu untersuchen, heißt nichts anderes, als die theoretische Dezentrierung des Subjekts buchstäblich zu behandeln.

### 1. *Der Original-Rotor*

Das Münchner Oktoberfest des Jahres 1949 stellt die archaische Frage nach den übermenschlichen Gewalten, die Menschen wie Blätter im Wind herumwirbeln, von einer anthropologischen auf eine technische Grundlage. Auf der Wiesen dieses Jahres kommt erstmals das Patent mit der Nummer 819520 zum Einsatz. Dessen Erfinder schreibt über seine Maschine:

„Hohler Rotationszylinder für Volksbelustigungen, bestehend aus einem vorzugsweise oben offenen Zylinder, der in so schnelle Umdrehung versetzt werden kann, dass im Zylinder befindliche Personen an dessen Innenwand durch Zentri-

- 2 / Zum Rotor vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 139; Michael K. Bonhoff: „Original Rotor. Entwicklungsgeschichte“, Teil 1, in: *Kirmes und Park Revue*, 9 (1996), S. 36–39; ders.: „Original Rotor. Entwicklungsgeschichte“, Teil 2, in: *Kirmes und Park Revue*, 10 (1996), S. 20–23.
- 3 / Zu Geschichte und Theorie des Karussells vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 130–147.
- 4 / Zur Gestaltung und Abbildung von ‚Fahrgeschäften‘ vgl. ebd., S. 23 ff.
- 5 / Zur Geschichte der Flugsimulation vgl. ebd., S. 125 f.

fugalkraft festgehalten werden, dadurch gekennzeichnet, dass mit dem Zylinder umlaufende Einrichtungen vorgesehen sind, die die mitfahrenden Personen bei Stillstand des Zylinders tragen, aber bei Erreichung derjenigen Geschwindigkeit, bei der die Personen durch die Zentrifugalkraft und die Reibung an der Innenwand des Zylinders festgehalten werden, sich von diesen Personen trennen.“<sup>2</sup>

Das ist die Prosa der Patentschreiber. Der „hohle Rotationszylinder“ hat der patentierten Maschine, die 1949 erstmals öffentlich vorgestellt wurde, auch zu ihrem Namen verholfen. Der *Original-Rotor* war in den späten 1940er Jahren von Oberingenieur W. Ernst Hoffmeister aus dem unterfränkischen Ebern erfunden worden: eine Vergnügungsmaschine, ein ‚Fahrgeschäft‘ (wie der *ride* so hässlich eingedeutscht heißt), das nicht nur eine neue Ära des deutschen Karussellbaus einleitete.<sup>3</sup> Der *Original-Rotor* sorgte weltweit für Aufsehen. Das einfache physikalische Prinzip, wonach durch Fliehkraft und Reibungswiderstand die Anziehungskraft der Erde überwunden werden kann, hatte Hoffmeister auf den Gedanken gebracht, diese Erkenntnis technisch so umzusetzen, dass man damit Menschen in Schwindel und Rausch versetzen – und andere Menschen durch eine Besuchertribüne an diesem Spektakel teilnehmen lassen kann. Der Rotor war demnach ein Zwitter aus einem Karussell und einer Show: Auf einer amphitheater- oder opernhafte Galerie bezahlten die Besucher dafür, die Insassen ‚wie die Fliegen‘ an der Wand kleben zu sehen.

Dieses Zwittertum des *Original-Rotors* kehrte in seiner schrillen Gestaltung wieder.<sup>4</sup> Zwar wurde die Maschine äußerlich noch als klassisches Karussell verkleidet, mit den üblichen grellen Dekorationen, Schriften und Farben. Ohne diese Dekorationen sah der Rotor aber eher aus wie ein Flugsimulator<sup>5</sup> als wie ein Karussell: Die äußerliche Attraktion und Zugänglichkeit des Fahrgeschäfts war einem reinen, zylinderförmigen

6 / Szabo versucht anhand einer Lektüre von Hans Albers' Schlager „Komm auf die Schaukel, Luise“ eine eben solche Verschränkung aus Jahrmarktsattraktion und Sexualität, vgl. ebd., S. 128 f. An anderer Stelle schreibt Szabo: „Zugleich sind viele der Attraktionen sexuell konnotiert. Die Schaukeln ermöglichen nicht nur eine Imagination des wiegenden Gefühls eines Kindes im Mutterleib, darüber hinaus symbolisieren sie einen Kopulationsakt.“ Ebd., S. 202.

1 Rotor RT6: Import der britischen Familie Marshall, 1952



Innenraum gewichen, einer abgeschlossenen Kapsel, die physische Sensationen für Menschen produzierte. Zeitgenössische Quellen der 1950er Jahre berichten davon, dass die Attraktion der kostümierten Maschine noch von der Anziehung durch regelmäßig hochwehende Miniröcke vervielfacht wurde – weswegen eine ganze Generation von Rotoren außen als Werbung gemalte Bilder von hilflosen Damen außer Kontrolle zeigte. Diese offenbarten nicht nur die wahre Triebmaschine hinter der rotierenden Maschine – und damit die bei Bataille im Motto oben aufscheinende Verschränkung von Schwindel und Erotik.<sup>6</sup> Die leichtbekleideten Damen auf der Außenverkleidung der Maschinen verweisen auch auf die schlichte Tatsache, dass der *Original-Rotor* sich nicht nur an Schwindelsuchende richtete, sondern ebenso sehr an Schaulustige, die von der Besuchertribüne aus das Spektakel einer sich ausbreitenden Angstlust beobachten wollten.

2 Der Rotor von innen im statischen  
Zustand



II. Körper in Bewegung

Was die Miniröcke in Bewegung versetzte, war jedoch nichts anderes als Newton'sche Physik. Newtons kinetisches Axiom behandelte die einfache Frage, durch welche Kräfte in Bewegung befindliche Körper daran gehindert werden, ihre Bewegung gleichförmig und geradlinig fortzusetzen – und sich stattdessen in Karussells und Rotoren zwingen lassen. Was die sich in Kreisen bewegendenden Körper im *Original-Rotor* erlebten, war also ein wissenschaftliches Experiment am eigenen Körper. Denn mit dem sich schneller und schneller drehenden Zylinder fühlten die Insassen die Kraft einer mysteriösen Beschleunigung, die sie immer fester an die Wand presste – bis die Fliehkraft schließlich stärker zu sein schien als

die Schwerkraft und ihnen plötzlich der Boden unter ihren Füßen weggezogen wurde. Die kreisenden Passagiere erhalten ihre Geschwindigkeit durch die rotierende Tonne und haben damit eine bestimmte Bahngeschwindigkeit, die in jedem Moment tangential zur Kreisbahn steht. Infolge ihrer Trägheit bewegen sich die Fahrgäste gemäß dem ersten Newton'schen Gesetz in diese Richtung; allerdings steht ihnen dabei augenblicklich die Wand im Weg, da diese gekrümmt ist und ebenfalls mitrotiert. Sie stoßen damit sofort auf die Wand und üben auf diese eine Kraft aus. Dem dritten Newton'schen Gesetz zufolge übt gleichzeitig die Wand auf den Passagier eine gleichgroße Kraft in entgegengesetzter Richtung aus. Der Passagier erfährt dabei also eine resultierende Kraft, welche ihm gemäß dem zweiten Newton'schen Gesetz eine weitere Beschleunigung erteilt. Dadurch ändert seine Geschwindigkeit ihre Richtung.

Während die Geschleuderten also den Eindruck haben, sie würden von einer Kraft (die sie als Zentrifugal-, also Fliehkraft interpretieren) nach außen geschleudert, wirkt die nach Newtons drittem Gesetz tatsächlich auftretende Kraft nach innen: Und zwar handelt es sich hier nicht um die *vom Zentrum wegstrebende* Zentrifugalkraft, sondern um die umgekehrt *zum Zentrum hinwirkende* Zentripetalkraft – also um die Kraft, die benötigt wird, um einen Körper zu zwingen, seine Bahn nicht geradlinig fortzusetzen, sondern sich in die Krümmung des Zylinders zu fügen.

Mit anderen Worten: Der *Original-Rotor* beschäftigte sich nicht länger mit der antiken Frage, ob ich um meine Umwelt kreise oder meine Umwelt um mich rotiert. Durch die mechanische Beschleunigung der Körper schleuderte er seine Insassen in einen Raum, dessen Fixpunkt nicht mehr das Subjekt war, sondern die Gesamtheit der in diesem Raum auftretenden Kräfte. Der Rotor ersetzte das klassische „Ich denke“ durch das technische „Ich werde geschleudert“ – und relativierte damit letztlich auch

7 / Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a.M. / Berlin 1982, S. 196.

Newtons absoluten Raum durch das Mach'sche Prinzip mit seiner Annahme der bewegten Körper als der einzig real existierenden physikalischen Entitäten. Bei Newton war die Trägheit der Widerstand eines Körpers gegenüber Veränderungen seines gegenwärtigen Zustands, der sowohl ruhig als auch beschleunigt sein konnte. Bei Mach wird die Beschleunigung zu einer relativen Größe, weswegen die zentripetale Rückwirkung auf die für die Trägheit verantwortlichen Massen mitgedacht wird.

Derlei physikalischen Erklärungen der Spielereien mit dem Subjekt begnüge der berühmteste Rotor-Interpret jedoch mit Vorsicht.

„Diese Untersuchungen neuer Art sind sicherlich unerlässlich, aber die eine wie die andere lenken die Aufmerksamkeit von dem wahren Wesen des Spiels ab. Die Untersuchung [...] erklärt nur ungenügend den Schwung der Schaukel, des Toboggan, des Ski und der schwindelerzeugenden Maschinerien des Vergnügungsparks [...].“<sup>7</sup>

Das Zitat zeigt nicht nur, dass derlei populäre Sensationen 1958 durchaus die Aufmerksamkeit intellektueller Betrachter auf sich zu ziehen vermochten. Das Interesse an „schwindelerzeugenden Maschinerien“ dokumentiert auch, dass der *Original-Rotor* auf seinem Siegeszug vom Oktoberfest durch die Welt in Paris Station gemacht haben muss. Seit 1958 setzte er seine Karriere mit diesen Zeilen auf Französisch fort.

Ein weiteres Zeichen dieser Fortsetzung der Karriere einer Maschine ist eine Filmszene François Truffauts, die aus derselben Zeit stammt wie die zitierten Sätze des Rotor-Interpreten: Zehn Jahre nach seiner Vorstellung auf der ersten Wiesn 1949 erscheint ein Rotor 1959 in Truffauts *Les quatre cents coups*, einem Film, der eine Kindheit in der Stadt zeigt – und die Stadt dabei unversehens in einen Spielplatz verwandelt: Nach einer Kamerafahrt durch Paris und seine Vergnügungsorte zeigt der Film plötzlich, wie der Knabe Antoine Doinel in einen großen Zylinder steigt,

8 / Beispielsweise von Szabo, Rausch und Rummel, S. 63 ff.

9 / Caillois, Die Spiele, S. 19.

der sich auch gleich in Bewegung setzt. Gemeinsam mit einem jungen Mann und einer Mademoiselle wird Doinel (alias Jean-Pierre Léaud) durch die besagte physikalische Erscheinung an die Wand gedrückt. Bald verliert er den Boden unter den Füßen und krabbelt wenig später wie eine Fliege kopfüber an der Wand entlang. Unter kreischenden Schreien der Erregung zeigt die Kamera jedoch nicht nur den sich drehenden Zylinder; sie kehrt die Bewegung um und filmt aus dem Rund heraus die Besucher auf der Bühne: Aus der Zylinderperspektive dreht sich nicht der Rotor, sondern die Welt um ihn herum, womit Truffaut der antiken Frage eine technische Antwort gegeben hatte.

Ende der 1950er Jahre taucht der Rotor also in verschiedenen kulturellen Domänen auf; dieser Rotor-Diskurs wird die klassische Frage nach Rausch und Schwindel nachdrücklich positivieren. Der Autor der zitierten Rotor-Interpretation, der Soziologe und Surrealist Roger Caillois, wies der Schwindelmaschine einen prominenten Platz in seiner Spieltheorie zu; als Belege zog diese keine Kinderspiele und keine Gesellschaftsspiele heran – sondern das technische Spiel des *Original-Rotors* mit dem Schwindelsuchenden. Gleich zu Beginn seiner Spieltheorie wartet Caillois mit einer – berühmt gewordenen – „Einteilung der Spiele“ auf, die bis heute aufgegriffen wird.<sup>8</sup> Darin figuriert die wilde Drehbewegung als erstes Beispiel einer besonders prekären Variante des Spiels: „Man *spielt*, um durch eine rapide Rotations- oder Fallbewegung in sich selbst einen organischen Zustand der Verwirrung und des Außersichseins hervorzurufen (*ilinx*).“<sup>9</sup> In derselben Bewegung, in der sich der Mensch im Schwindelzylinder herumwirbeln lässt, spielt der Rotor also auch mit dem Menschen. Und er spielt ein Spiel mit ihm, das Caillois – trotz des technischen Charakters dieses Spiels – auf den antiken Namen *ilinx* taufte: *ilinx* war also der griechische Name jener Spielkategorie und Roger Caillois ihr Autor. Tatsächlich ist der Begriff *ilinx*



10 / Die deutsche Übersetzung erschien 1966 als *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, aus dem Franz. von Sigrid von Massenbach in München bei Langen-Müller.

11 / Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbeck 1956. Ein Überblick über die Spieltheorie findet sich bei Szabo, Rausch und Rummel, S. 22 ff., 53 ff. sowie bei Hans Scheuerl: *Theorien des Spiels*, Weinheim / Basel 1974.

12 / Caillois, *Die Spiele*, S. 34.

13 / Platon: *Staat* III, 407 c und *Gesetze* x, 892 e. Dank an Detlef Rößler (Berlin) für diesen Hinweis.

14 / Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 36.

die schwindelerregendste und – falls das nicht identisch ist – surrealistischste Konzeption im Werk von Caillois. Sie erscheint zum ersten Mal in der besagten Spieltheorie, die 1958 bei Gallimard unter dem Titel *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*<sup>10</sup> erschienen war. In diesem Buch übernimmt der *ilinx* die Rolle, auf die bereits der Untertitel des Buches, *Maske und Rausch*, hinweist: nämlich das Element des Schwindels und des Rausches, kurz: des körperlichen und physischen Erlebens in die Spieltheorie einzuführen.

Die kulturwissenschaftliche Spieltheorie, die 1938 durch Johan Huizinga und seinen *Homo Ludens* begründet worden war,<sup>11</sup> gewinnt also durch den Kurzschluss zwischen einer deutschen Maschine und einer französischen Spieltheorie an Fahrt. Deren zentraler und surrealistischster Teil war nun Caillois' Konzeption des *ilinx*, „ein Wort“, wie der Autor seine Leser informierte, „das im Griechischen Wasserstrudel bedeutet, und von dem sich der Ausdruck vertige (ilingos) etymologisch ableiten lässt.“<sup>12</sup> Vergessen hatte der Soziologe in seinem (völlig korrekten) philologischen Exkurs, dass das Wort ἰλινξ außer für Schwindel sowohl für „Drehen“ als auch für „Verwirrung“ verwendet wird. Meistens kommt es in männlicher Form vor, also als das von Caillois erwähnte „ilingos“, so zum Beispiel in den medizinischen Schriften und im Corpus Hippocraticum. Am berühmtesten ist wohl die Verwendung in Platons *Staat*, wo es um den Schwindel geht, der einen beim Nachdenken und überhaupt bei geistiger Anstrengung befällt.<sup>13</sup>

Freilich interessierte Caillois weniger Platons metaphorische Ausprägung des Begriffs des *ilinx* oder sein Verhältnis zu den übrigen griechischen Spielbegriffen, über die sich der Philologe Huizinga ausführlich geäußert hatte.<sup>14</sup> Dieses Desinteresse am Ertrag einer Etymologie mag heute durchaus als ‚kulturwissenschaftlich‘ durchgehen. Und dies umso mehr, als Caillois an einer surrealistischen Fassung des Begriffs arbeitet, dem



seine griechische Ausgewogenheit und sein Gleichmut mit einem Schlag genommen wird. Darauf weist bereits Caillois' Präsentation seiner Kategorie in den ersten Zeilen seines Buches hin:

„*Ilinx*. Eine letzte Kategorie fasst jene Spiele zusammen, die auf dem Begehren nach Rausch beruhen und deren Reiz darin besteht, für einen Augenblick die Stabilität der Wahrnehmung zu stören und dem klaren Bewußtsein eine Art wollüstiger Panik einzuflößen. Es geht hier stets darum, sich in einen tranceartigen Betäubungszustand zu versetzen, der mit kühner Überlegenheit die Wirklichkeit verleugnet.“<sup>15</sup>

Rausch und Begehren, Destabilisierung, Wollust und Trance, Betäubung und Wirklichkeitsverlust – was sich Caillois beim griechischen Begriff des *ilinx* entleiht, ist nichts anderes als ein ganzes Programm des Surrealismus.

### III. Eine surrealistische Spieltheorie

Gewiss kann man sich dieser Theorie mit ihrem zentralen Element namens *ilinx* einfach aus dem Grund widmen, dass sie die steilste unter den Spieltheorien ist – die neben den verdächtigen Glücksspielen auch noch die abseitige Welt des Rausches und des physischen Schwindels in die Spieltheorie integrierte. Bei Caillois werden Rausch und Schwindel zu Objekten des Wissens, ohne diese Sensationen an den traditionell an dieser Stelle angelegten Irrationalitätsverdacht zu verlieren. Denn während sich Huizingas klassische Spieltheorie besonders den kulturstiftenden Elementen des Spiels zuwendete, gibt Caillois auch den ‚verfemten‘ destruktiven und aggressiven Tendenzen des Spiels in der Theorie Raum. Leicht pathetisch könnte man sagen, Caillois habe die Nachtseite, die frenetische, unkontrollierbare Seite des Spiels aufgedeckt und sie auf die eigene Kultur zurückgewendet. Im Rahmen seiner Spieltheorie gelingt Caillois diese Integration des Rausches zweifellos besser als anderen surrealistischen

16 / Als Beispiel für eine subjektzentrierte Beschäftigung mit dem Spiel sei die Tagung *Spielformen des Selbst. Subjektivität und Spiel zwischen Ethik und Ästhetik* genannt, die vom 13.–15. 11. 2008 im ici Kulturlabor Berlin stattfand.

Theoretikern, beispielsweise seinem Freund Georges Bataille. Der hatte im Rahmen seiner Projekte einer erotischen Heterologie und allgemeinen Ökonomie zwar auf vergleichbar abseitige Phänomene gesetzt – jedoch nicht vermocht, diese in den Rahmen einer allgemeinen Kulturtheorie zu integrieren.

Besonders der jüngeren Kulturtheorie lässt sich nun ihrerseits ein gewisses Interesse an den von Caillouis artikulierten Sensationen des Rausches, der Rotation und an den dazugehörigen Maschinen nachsagen – und zwar aus inhaltlichen wie methodischen Gründen. Caillouis führt Schwindel und Rausch nicht als Konstante eines anthropologisch begründeten Spielbegriffs ein. Sein Spielbegriff leitet sich auch nicht wie jener Huizingas aus der Semantik der Begriffe Spiel, Schwindel und Rotation her. Vielmehr interessiert Caillouis sich für reale Schleudermaschinen wie den *Original-Rotor*, die jede subjektzentrierte Spieltheorie das Schwindeln lehren.<sup>16</sup> Durch diese ‚Ausschleuderung des Geistes aus der Geisteswissenschaft‘ schleudert seine Theorie buchstäblich die letzten metaphorischen Reste aus dem Spielbegriff heraus. Auf diese Weise loten *Die Spiele und die Menschen* und das Beispiel des Rotors exemplarisch das Verhältnis von Theorie und Empirie, Philosophie und Maschine aus – womit nicht nur die surrealistische Theorie im Alltag erprobt wird, sondern auch theoriehistorisch die Dynamik einer Positivierung ausbuchstabiert wird, wie sie für die jüngere kulturwissenschaftliche Theoriebildung prägend geworden ist.

Freilich lässt sich die Spannung zwischen einem metaphorisch verankerten Spielbegriff und seiner maschinellen Positivierung auch bei Caillouis selbst ausmachen. In der eingangs zitierten Passage hatte die Maschine namens Rotor in Form der von ihr ausgelösten Bewegung als „rapide Rotations- oder Fallbewegung“ ihren Auftritt; sie rief „einen organischen Zustand der Verwirrung und des Außersichseins hervor“. Wenig später wird die Maschine jedoch selbst am Ende von Caillouis’ faszinierter Schilderung der einzel-

17 / Caillois, *Die Spiele*, S. 152.

18 / Szabo weist darauf hin, dass die Rotationskraft im Karussell auch dazu genutzt wird, Intimität herzustellen. Vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 138f., 209.

19 / Zu einer solchen Ethnologie der eigenen Kultur vgl. Walter Benjamin: „Die Wiederkehr des Flaneurs“, in: *Gesammelte Schriften*. Band 3, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. M. 1991, S. 194. Vgl. auch Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*, Frankfurt a. M. 1971, S. 451; ders., „Wer sind Sie, Professor Foucault?“ Gespräch mit P. Caruso, in: Daniel Defert / François Ewald (Hg.), *Schriften* 1, Frankfurt a. M. 2001, S. 770–793, S. 776.

nen Fahrgeschäfte namhaft gemacht. Dort zeigt sich der Autor fasziniert vom „Umfang“ und der

„Komplexität der Geräte [...], die die Trunkenheit in regelmäßigen Abständen von drei bis sechs Minuten vermitteln. Da folgen sich Wägelchen auf Rundbahnen derart, dass das Fahrzeug, ehe es sich umwendet, im freien Sturz zu fallen scheint [...]. An anderer Stelle werden die Beteiligten in einer Art von Käfigen eingeschlossen, die sie mit dem Kopf nach unten in einer gewissen Höhe über der Menge im Gleichgewicht halten. Bei einer dritten Art von Maschinerie katapultiert die plötzliche Entspannung großer Spiralfedern Gondeln an das äußerste Ende einer Bahn [...]. Alles ist darauf berechnet, organische Sensationen, Schrecken und physiologische Panik hervorzurufen: Geschwindigkeit, Sturz, Erschütterungen, beschleunigte Drehung verbunden mit alternierendem Auf- und Abstieg. Eine letzte Erfindung, der Rotator, macht von der Zentrifugalkraft Gebrauch. In diesem Zylinder bleiben die Leute ‚wie die Fliegen festgeklebt‘, wie die Reklame dieses Etablissements verkündet.“<sup>17</sup>

Die Beschreibung der einzelnen Fahrgeschäfte nebst dem „Rotator“, der die Leute mit einem leichten Schwung in Fliegen verwandelt,<sup>18</sup> macht drei Dinge deutlich: Erstens hatte Caillois die Jahrmärkte einigermaßen intensiv studiert, bevor er zweitens Truffauts Film sah (was ihn freilich auch nicht davon abhielt, die Zentripetalkraft zu übersehen). Drittens ist die Schilderung des Jahrmarktstreibens von einem methodischen Interesse, das an die Frage der Positivierung geisteswissenschaftlicher Methoden anschließt. Nicht zuletzt wird die angesprochene Positivierung in der zitierten Beschreibung über ein Verfahren ins Werk gesetzt, das man als Ethnologie der eigenen Kultur beschreiben kann.<sup>19</sup> Caillois rekrutierte die Beispiele für seine Spieltheorie nur zu einem Teil aus der zeitgenössischen (und ebenfalls surrealistisch inspirierten) Ethnografie, die natürlich mit zahlreichen Beispielen von Rausch- und Schwindelspielen aufwarten konnte. Der andere Teil seiner Beispiele stammt aus der näher gelegenen französischen Alltagskultur: Caillois beobachtet auch Walzer tanzende

20 / Szabo, Rausch und Rummel, S. 220.

21 / Caillois, *Die Spiele*, S. 33. Zu den einzelnen Maschinen des *ilinx* vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 126–200.

Erwachsene oder Kinder, die er in seiner Ethnografie der eigenen Kultur anführt. Entsprechend lassen sich seine Beschreibungen stets in eine teilnehmend-hingerissene und eine distanziert-beobachtende Seite aufteilen; einerseits zoomen sie sich wie die zeitgenössische Ethnografie an ‚primitive‘ oder ‚archaische‘ Spielpraktiken heran. Andererseits werden aber auch bestimmte aus der Literatur und Kulturtheorie bekannte Verfahren erprobt, den eigenen Alltag distanzierend zu verfremden und sich selbst im Rotor wie Antoine Doinel über die Schulter zu schauen.

Die Caillois' Verfahren einer Ethnologie der eigenen Kultur zugrunde liegende – und freilich nirgends formulierte – Hypothese war, dass auch der westliche, moderne Mensch über vergleichbare Berausungs- und Verwirrungstechniken verfüge wie der ‚Wilde‘. Doch während Fest und Rausch die ‚primitiven‘ Kulturen begründeten, tauchten diese Praktiken im modernen Kulturbegriff nicht mehr auf. Caillois' Ethnologie seiner eigenen Kultur besteht also darin, ‚primitive‘ oder ‚archaische‘ Spielpraktiken auch in der Alltagskultur des westlichen, modernen Menschen zu entdecken, ob es sich nun um den Tanz handelt oder um den Jahrmarkt als „Anzeichen einer Reritualisierung entritualisierter Inhalte“.<sup>20</sup> Der theoriegeschichtlich bedeutsame Coup Caillois' besteht nun darin, diese Elemente aus ihrem kulturellen Abseits wieder im Herzen der Kulturtheorie anzusiedeln – ein Unternehmen der Rehabilitation, das jedoch konkret durchaus lustvoll aussehen kann: „Aus vollem Hals schreien, einen Abhang hinunterrutschen, Toboggan, Karussell, vorausgesetzt, daß es sich schnell genug dreht, die Schaukel, wenn sie sich hoch genug hebt, liefern analoge Sensationen.“<sup>21</sup> Wer sich solchen Sensationen hingibt und aus vollem Hals schreit oder einen Abhang hinunterrutscht, betreibt in den wenigsten Fällen noch Theorie. Insofern hatte die abendländische Philosophie womöglich gute Gründe, dieses närrische Treiben aus ihren Selbstbeschreibungen und Systemen herauszuhalten. Systematisiert

22 / Caillois, Die Spiele, S. 33.

23 / Carsten Nicolai: *rota*, Schering Stiftung Unter den Linden, 3. Juli bis 26. September 2009.

24 / Vgl. zu akustischen Jahrmarktssensationen Szabo, Rausch und Rummel, S. 144 ff.

werden diese wilden Bewegungen jedoch von Caillois durchaus. So versucht er einige Zeilen später, „die verschiedenen Zustände, in welche der Körper versetzt wird“, nach ihren Bewegungsarten zu gliedern: „Sturz oder Schweben im Raum, rapide Rotation, Gleiten, Geschwindigkeit, die Beschleunigung einer geradlinigen Bewegung oder ihre Kombination mit einer kreisförmigen“ – die Bewegung scheint Caillois gleichgültig – was zählt, war der „Zustand, in welchen der Körper versetzt wird“<sup>22</sup>.

Der Berliner Künstler Carsten Nicolai hat dieser Physik der Sensation noch ein letztes medienhistorisches Kapitel hinzugefügt. Ebenso wie viele Jahrmarktsattraktionen bindet seine Arbeit *rota*, die im Sommer 2009 in Berlin zu sehen war,<sup>23</sup> den physischen Schwindel an zusätzliche visuelle und akustische Sensationen.<sup>24</sup> Sein Experiment beschäftigt sich mit den Auswirkungen sogenannter Neurofeedbacks auf die menschliche Wahrnehmung. In Anlehnung an die seit den 1950er Jahren von Brion Gysin entwickelten *dream* oder *mind machines*, die im Kontext der Beatnik-Bewegung entstanden waren und durch die Produktion von Alphawellen eine bewusstseinserweiternde Funktion besitzen sollten, stellte Nicolai mit *rota* eine Versuchsanordnung bereit, die den Besucher am eigenen Leib erfahren ließ, inwiefern das Gehirn auf unterschiedliche visuelle und akustische Phänomene reagiert. Bei dem titelgebenden *rota* handelte es sich um einen etwa 260 cm hohen und im Durchmesser ca. 170 cm breiten Zylinder, der wie der *Original-Rotor* um seine eigene Achse rotierte. Doch im Unterschied zu diesem war die *rota*-Oberfläche mit einem speziell entworfenen Muster perforiert; aus dem Inneren strahlte kaltes Licht, das durch die Rotation des Körpers einen stroboskopischen Effekt erzeugte. Je nach Geschwindigkeit der Rotation entstanden dabei verschiedene Frequenzen flackernder Lichtimpulse, die auch auf akustischer Ebene umgesetzt wurden: Laut wissenschaftlicher Forschungen können diese Impulse direkte Auswirkungen auf die Gehirnströme des Zuschauers haben und

25 / Caillois, Die Spiele, S. 34.  
26 / Ebd., S. 34 f.  
27 / Ebd., S. 35.

somit ein neuronales Feedback erzeugen, welches unterschiedliche mentale Zustände – wie bei Menschen in Trance, Hypnose oder Meditation – hervorrufen kann.

#### IV. *Physik der Sensation*

Der Körper und seine neuronalen Zustände im Zentrum von Caillois' Konzeption des *ilinx* verweisen weniger auf eine Ästhetik als auf eine Physik der Sensation. Alle Spiele des *ilinx*, die von Caillois angeführt werden, sind unmittelbar körpernah, physisch und verwirren den Wahrnehmungsapparat – und nicht nur den menschlichen, denn „dieses Vergnügen ist kein Privileg der Menschen“<sup>25</sup>. Aus diesem Grund führt Caillois ebenso viele wie mögliche Beispiele von Rausch und Trunkenheit aus dem Tierreich an, von der Drehkrankheit der Schafe bis zur grundlosen Panik der Antilopen, Gazellen und Wildpferde, von Ski fahrenden Gamsen bis zum sich selbst in die Luft katapultierenden Gibbon, der „sein nutzloses, nur durch eine geheime Verführung erklärbares Unterfangen von vorne [beginnt]“.<sup>26</sup> Tatsächlich wird der Verstoß gegen das erste Gebot der modernen Philosophie, nur den Menschen und nicht das Tier als theoriwürdig zu erachten, mit surrealistischem Eifer zelebriert. Dabei gesteht Caillois dem Menschen im Unterschied zu den Tieren das Vermögen zu, über seinen Rausch zu verfügen und ihn zu aberwitzigen Intensitäten zu steigern: „Ein Vergnügen derselben Art ziehen sie [die Menschen] aus dem Rausch einer äußersten Geschwindigkeit, wie er z. B. beim Skilaufen, Motorradfahren oder in einem offenen Wagen empfunden wird. Um derartige Sensationen die Intensität und Brutalität zu verleihen, die nötig ist, den Organismus der Erwachsenen zu betäuben, musste man gewaltige Maschinerien erfinden. [...] Durch tausende unbarmherzige, auf den Jahrmärkten und den Vergnügungsparks aufgestellte Apparate wird er [der Rausch] seither einer gierigen Menge dargeboten.“<sup>27</sup>

28 / Die Geschichte der Fahrgeschäfte wird heute hauptsächlich auf angloamerikanischen Websites wie dem National Fairground Archive betrieben. Vgl. → <http://www.nfa.dept.shef.ac.uk/history/rides/rotor.html>; → <http://www.ride-extra.vagaganza.com/rides/rotor>; → <http://www.personal.psu.edu/faculty/v/a/vac3/ride19960.html> (zuletzt aufgerufen am 23. 8. 2009).

29 / Caillois, *Die Spiele*, S. 36.

30 / Zu Geschichte und Theorie des Jahrmarkts vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 25–66.

31 / Zur verräumlichenden Tendenz in der Theoriegeschichte vgl. Knut Ebeling, „In situ: Von der Philosophie des Raums zur ortsspezifischen Theorie“, in: Stephan Günzel (Hg.), *Topologie. Zur Methode kultur- und medienwissenschaftlicher Raumbeschreibung*, Bielefeld 2007, S. 309–324.

Gewiss ist die Geschichte dieser von Caillois aufgegebenen „tausend unbarmherzigen Apparate“ und Schwindelmaschinen noch zu schreiben.<sup>28</sup> Dabei stellt sich früher oder später die Frage, was den vulgären Vergnügungen der menschlichen Sensationsmaschinen eigentlich gemein sein soll und welches das bindende Glied ist, das alle Spiele des *ilinx* vereint? Freilich setzt sich Caillois' Verfahren auch über jede Frage einer Definition hinweg. Als kleiner semantischer Hinweis könnte nur das dienen, was der kindliche Ausruf ‚das schockt‘ zum Ausdruck bringt – schließlich ‚schocken‘ alle Spiele des *ilinx* den menschlichen Wahrnehmungsapparat systematisch: „Das Wesentliche“, so verkündet Caillois denn auch, „beruht hier in dem Begehren nach diesem spezifischen Schock, dieser momentanen Panik, die der Terminus Rausch bezeichnet, und in den unbezweifelbaren Wesenszügen des Spiels, die hier vereint sind: Freiheit, sich der Prüfung zu unterziehen oder sie zu verweigern, strenge und unverrückbare Grenzen, Abtrennung von der übrigen Realität.“<sup>29</sup>

#### v. „Die Topografie des Rausches“

Der Schock des Schwindelspiels verlangt also nach einer bestimmten räumlichen Situation oder Disposition, in der man sich dieser Sensation ungestört hingeben kann. Aus diesem Grund arbeitet Caillois im Verlauf seines *ilinx*-Kapitels das Kriterium einer „Abtrennung von der übrigen Realität“ zu einer Topografie dieser abgetrennten Orte aus. Er verräumlicht die Spielplätze und -nischen des Schwindels in der modernen Kultur, wie z. B. Jahrmarkt, Zirkus oder Hochseil.<sup>30</sup> Auf diese Weise entwickelt er eine Topografie des Rausches, die die verschiedenen Schwindelerlebnisse in ebenso viele konkrete wie abgeschiedene Orte verräumlicht.<sup>31</sup> Tatsächlich enthält jeder dieser Orte eine konkrete Beschreibung, wie sich am besten am Beispiel des „Jahrmarktsfestes“, dem Inbegriff des maschinisierten



156–157  
16–17/34

ilinx 1, 2009  
Ebeling, ilinx

32 / Szabo fasst den Jahrmarkt in fünf Kategorien zusammen: Verkehrung des Alltags, künstliche Erzeugung von Intimität, Rausch und transzendenten Einheitserfahrungen, Körperlichkeiten. Vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 206 ff.

33 / Caillois, Die Spiele, S. 151.

3 Rotor RT 1, Eigentümer Pat Collins in Burton-on-Trent, 1952



*ilinx* bei Caillois, zeigen lässt.<sup>32</sup> Zunächst wird die Topografie einer Grenzziehung zum Gegenstand einer Beschreibung, jene „Pforten, Girlanden und Rampen“ ebenso wie jene „leuchtenden Zeichen, Masten, Standarten, Dekorationen aller Arten, die die Grenzen einer dafür ausersehenen Welt abzeichnen. Ist die Grenze einmal überschritten, findet man sich tatsächlich in einer um vieles dichteren Welt als der des gewöhnlichen Lebens, einem erregten, brennenden Strom, einem Überquellen von Farben und Beleuchtungen, einer fortgesetzten, erschöpfenden und berausenden Bewegung [...]“<sup>33</sup>

Nach der Topografie der Spielplätze der Kultur schließt Caillois eine Typologie der einzelnen Sensationen an, die an diesen Orten zu erwarten sind. Nachdem der Rauschbereich und das „Gebiet“ des *ilinx* von außen markiert sind, „als eigentliches Gebiet der schwindelerregenden

34 / Ebd.

35 / Roger Caillois: *Méduse & Cie. Die Gottesanbeterin – Mimese und legendäre Psychastenie*, Berlin 2007.

36 / Vgl. Knut Ebeling: *Die Falle – zwei Lektüren zu Georges Batailles „Madame Edwarda“*, Wien 2000.

Apparate“, wird die Art der von diesen hervorgerufenen Empfindungen katalogisiert: So wird das Feld dominiert von „Maschinen der Rotation, der Oszillation, des Schwebens, des Sturzes, die gebaut sind, um ein Durcheinander der Organe hervorzurufen.“<sup>34</sup> Dabei erinnert die zuletzt geäußerte Formel eines „Durcheinanders der Organe“ nicht nur an Antonin Artauds Konzept des „organlosen Körpers“; hier wird dieses organlose Durcheinander an die Maschinen angeschlossen, die es hervorrufen – womit innerhalb der Theoretisierung dieses Körpers eine gewisse Dynamik der Exteriorisierung und Positivierung ehemals an den menschlichen Körper gebundener Konzeptionen eingeführt wird. Für Caillois sind die Rauschwerkzeuge nichts anderes als veräußerlichte Maschinen der Sensation, die den menschlichen Körper und seine Organe in ein Reagenzglas aus Flüssigkeiten, Reaktionen und Gegenreaktionen verwandeln.

Außer *ilinx* (Rausch und Schwindel) kennt Caillois' Einteilung der Spiele noch die Kategorien *agôn* (Wettkampf), *alea* (Zufall) und *mimicry* (Maskierung) – Letzteres eine Kategorie, die unter anderem auch in Caillois' wohl berühmtestem Buch zum Phänomen der tierischen Mimikry weiterentwickelt wurde.<sup>35</sup> Innerhalb dieser Einteilung markiert *ilinx* die vierte und letzte Kategorie der Spieltheorie – und tatsächlich kann man sagen, dass die Spiele des Schwindels und des Rausches nicht nur innerhalb dieser, sondern innerhalb jeder Theorie einigermaßen gefährdet sind, und das aus zwei Gründen: Zum einen markiert der alltägliche Schwindel den prekären Übergang zum Nichtspiel und zu einem banalen Alltagsgetolle und -geschrei, das Spiel nicht mehr zu nennen wäre. Doch wo sich die Kenntlichkeit der menschlichen Aktivität in blinden Bewegungen verliert, wird sie sofort mittels Theorie sanktioniert – eine Sanktion, die das Spiel mit der Sprache gemeinsam hat, die ebenfalls nur als deutliche und klar gezeichnete Theoriewürdigkeit erlangte.<sup>36</sup> Andererseits markieren Rausch und Schwindel aber auch die Eckpunkte der surrealistischen Spieltheorie,

deren provokantesten Punkt sie bezeichnen: Die Integration der wollüstigen Panik macht sie zu einer durchaus prekären Theorie; mit *ilinx* wird Caillois' Spieltheorie auf die Spitze getrieben.

#### VI. *Kulturwissenschaftliche Spieltheorie*

Wie prekär und gefährdet die Momente des Rausches und Schwindels innerhalb jeder Theorie sind, macht ein Blick auf die klassische Spieltheorie deutlich. Die klassische kulturwissenschaftliche Spieltheorie – vom philosophischen Begriff des Spiels ganz zu schweigen –, das ist natürlich Johan Huizingas Evergreen *Homo Ludens*. Obwohl das Buch bereits 1938 veröffentlicht worden war, entfaltete es seine Wirkung erst nach dem Zweiten Weltkrieg, und zwar im Rahmen der Reihe „rowohlts deutsche enzyklopädie“, als deren 21. Band der *Homo Ludens* im Jahre 1956 erschien. Zur Mission dieser Reihe, die wieder einen humanistischen wissenschaftlichen Geist im Nachkriegsdeutschland verbreiten wollte, passte es ausgezeichnet, dass das Buch mit dem Untertitel *Vom Ursprung der Kultur im Spiel* vor allem auf die kulturstiftende Funktion des Spiels setzte. *Homo Ludens* betrachtete nicht die Spiele in den Kulturen, sondern die – mögliche oder angenommene – schöpferische Funktion, die Spiele in verschiedenen Kulturen gehabt haben mögen. Also ein durchaus spekulatives Forschungsdesign. Es war die These des Buches, dass konkrete Spiele nicht nur in den verschiedenen Kulturen aufträten, sondern dass diese Kulturen zuallererst durch spielerische Aktivitäten begründet worden seien. Dass diese diversen Aktivitäten jedoch irgendetwas mit Begriff oder Idee des Spiels zu tun hätten – das war freilich die leicht verschwommene Annahme Huizingas, die nur von einem metaphorischen Verständnis des Spielbegriffs aus plausibel zu machen war. Derart freihändig bezeichnete Huizinga in seinem Buch denn auch

alle möglichen Formen kultureller Aktivität als Spiel, von der Dichtung bis zur Philosophie und von der Rechtsprechung bis zum Krieg, die nur noch schwer Spiel zu nennen waren.

Immerhin war diese kulturstiftende Funktion des Spiels auch bei Caillois erschienen, der sie unter der Kategorie des *agôn*, des Wettspiels, abhandelte. Doch dieser Punkt der größten Nähe zwischen Huizinga und Caillois, das Erscheinen des *agôn*, war auch der Punkt ihrer Entzweiung. An nichts reibt sich Caillois bei Huizinga so sehr wie an der kulturstiftenden Prominenz der Wettkampfspiele. Dabei hatte sich Huizinga gar nicht mit tatsächlichen Wettspielen auseinandergesetzt; doch seine Definition des Spiels war merklich eine wettkämpferische: Wenn Huizinga sagte, die kulturellen Sphären von Recht und Krieg, aber auch von Philosophie und Kunst, seien allesamt aus dem Spiel hervorgegangen, dann meinte er damit eigentlich: aus dem Wettspiel. Und genau diese Verengung auf das – von Huizinga aber auch nur metaphorisch verstandene – Wettspiel ist es, gegen die sich Caillois' Buch wehrt; es ist die anhebende, schöpferische und produktive Komponente des strebenden Wettspiels, der sich seine ausgelassene Kategorie des *ilinx* beharrlich widersetzt. Das wird vor allem an einer Stelle deutlich, an der Caillois schreibt, es gehe Huizinga nicht um die tatsächlichen Spiele, sondern um „eine Untersuchung der fruchtbaren Auswirkung, die der Spielgeist auf dem Gebiet der Kultur ausübt, oder genauer gesagt, die der Geist ausübt, der eine bestimmte Art von Spielen, nämlich die geregelten Wettspiele, leitet.“<sup>37</sup>

Trotz seines metaphorischen Spielbegriffs kann Huizinga auch heute noch als Diskursbegründer einer kulturwissenschaftlichen Spieltheorie durchgehen. Schließlich war seine Leidener Rektoratsrede *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur) von 1933 einer jener Momente in der Theorieggeschichte, in denen gemeinsam mit einem Thema auch die dazugehörige Disziplin

38 / Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Stuttgart 1965, S. 63

39 / Wie beispielsweise bei Hans-Georg Gadamer, nach dem das lebendige Spiel „Selbstdarstellung der Spielbewegung“ ist. Hans-Georg Gadamer: *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, Stuttgart 1977, S. 31.

aus der Taufe gehoben wurde: In derselben Bewegung, in der Huizinga sein Thema gefunden hatte, hatte er auch die dazugehörige Disziplin der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie gestiftet. Diese nachträgliche Zuschreibung, mit der sich die aktuelle Kulturwissenschaft gern auf eines ihrer raren Gründungsdokumente beruft, verdankt sich vermutlich nicht nur der Tatsache, dass Huizinga seine Rektoratsrede noch einmal 1937 am Londoner Warburg Institute hielt, diesmal unter dem bündigeren Titel *The Play Element of Culture*. Tatsächlich war sein Buch eines der ersten interdisziplinären Werke, deren Thema nicht nur zwischen den Disziplinen lag, sondern sich diesem Dazwischen auch verdankte.

Doch wenn der *Homo Ludens* ein Kronzeuge früher kulturwissenschaftlicher Forschung im 20. Jahrhundert ist, so gilt das für Caillois' *Spiele und Menschen* allemal. Ebenso wie Huizinga geht es auch Caillois zunächst einmal nicht um eine ästhetische Theorie des Spiels. Die war seit Kant und Schiller als Vorschule der philosophischen Ästhetik entwickelt worden, etwa wenn Kant vom „Spiel der Einbildungskraft“ sprach. Seit der Aufklärung spielte man mit so arglosen Sentenzen wie derjenigen Schillers, dass der Mensch nur da wirklich Mensch sei, wo er spiele.<sup>38</sup> In ihrer Folge überbot die Philosophie diese sonnigen Einsichten in die Spielplätze des menschlichen Lebens mit der Entwicklung eines philosophischen Spielbegriffs – der, grob gesagt, jede logische Unentscheidbarkeit zukleisterte (womit er selbst wiederum von den Begriffen des Scheins, der Kunst etc. ununterscheidbar wurde).<sup>39</sup> Huizinga und Caillois interessiert jedoch nicht dieser abstrakte Begriff von ‚Spiel‘ als weiche Alternative zu den harten logischen Begriffen. In ihrer kulturwissenschaftlichen Perspektive auf den Spielbegriff sind sie sich also durchaus einig. Woran sich Huizinga und Caillois jedoch entzweiten, ist die Frage, wie sie ihre Spielbegriffe positiv besetzen und entfalten – eine Frage, bezüglich der sich Caillois durchaus ambivalent in Huizingas Rezeptionsgeschichte

40 / Vgl. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbeck 1987.

41 / Caillois, *Die Spiele*, S. 195.

42 / Ebd.

43 / Ebd., S. 9.

einschreibt: Einerseits werden Huizinga und sein Buch von ihm lobend erwähnt – während Caillois' Buch selbst in den neueren Auflagen des Rowohlt-Klassikers *Homo Ludens* noch nicht einmal im revidierten Verzeichnis 'ergänzender Literatur' zu Huizinga erscheint.<sup>40</sup> Andererseits bewegen sich die Spieltheorien von Caillois und Huizinga, selbst wenn sie an einem ähnlichen Punkt starten, in gänzlich unterschiedliche Richtungen. Obwohl beide Autoren keinen philosophischen Spielbegriff entwickeln, liegt der Philologe Huizinga für den Surrealisten Caillois immer noch auf halber Strecke zur offiziellen philosophischen (Geistes-) Wissenschaft. Huizingas Spielbegriff ist ihm entschieden zu abstrakt, zu metaphorisch und vor allen Dingen zu humanistisch – ein Humanismus, aufgrund dessen Huizinga beim besten Willen nicht auf die Idee kommt, die kulturzersetzenden Momente Rausch und Schwindel als Spiele zu begreifen. So verbreitet und unabweisbar der Spaß des Herumgeschleudertwerdens für jedes Kind sein mag – der *ilinx* erscheint bei Huizinga an keiner Stelle. An die Stelle des ausgelassenen Treibens treten beim strebsamen Protestanten Huizinga Wettkampf und Regel; der *Homo Ludens* ist das Wesen, das durch seine Spielregeln die Welt verändert. Und so schreibt Caillois über seine wichtigste Referenz: „Aus der Erfindung von Regeln oder dem Respekt vor ihnen [...] leitet Huizinga die gesamte [...] Zivilisation ab [...].“<sup>41</sup> Und es war genau diese Verengung des Spiels auf die Spielregel, die für Caillois den Stein des Anstoßes darstellt, wie er im folgenden Satz verdeutlicht:

„Huizinga, der seine Überlegungen auf die Spiele der Erwachsenen richtet, schenkt ihnen [den Rauschspielen] auch nicht die geringste Aufmerksamkeit. Sicherlich verachtet er sie, weil es nicht möglich erscheint, ihnen einen pädagogischen oder kulturellen Wert zuzuschreiben.“<sup>42</sup>

Aus diesem Grund sei der *Homo Ludens* eben „keine Untersuchung der Spiele“<sup>43</sup>, um die es ihm, Caillois, jedoch zu tun sei. Genau das war das

44 / Vgl. Scheuerl, Spieltheorie.

45 / Caillois, Die Spiele, S. 10.

46 / Wobei anzumerken ist, dass auch ein (post-)idealistischer Spieltheoretiker wie Moritz Lazarus 1883 von der „Sichtbarkeit der Bewegungen“ des Spiels sprach. Vgl. Moritz Lazarus: „Sprachgebrauch und Spielbegriff“, in: Hans Scheuerl (Hg.), *Theorien des Spiels*, Weinheim / Basel 1974, S. 64–66, hier S. 66.

Problem und die Unvereinbarkeit zweier Spieltheorien: Geht es um den pädagogischen und kulturellen Wert des Spiels oder um die konkreten und historischen Spiele?

## VII. *Die Positivierung der Spieltheorie*

Aus der Perspektive des Surrealisten Caillois blieb Huizingas idealistisch-philologischer Ansatz noch dem Ursprungsdiskurs des 19. Jahrhunderts verhaftet, der von seinem Untertitel *Vom Ursprung der Kultur im Spiel* auch heraufbeschworen wurde. Durch dieses Versacken im Ursprung blieb die lebensnahe Konkretion, Vitalität und Materialität der tatsächlichen Spiele auf der Strecke – auf der, um die Metapher überzustrapazieren, Huizinga 1958 von Caillois überholt wurde. Bei diesem war das ‚Spiel‘ weder der geadelte philosophische Begriff, der zwischen logischen Unvereinbarkeiten vermittelte, noch bedeutete das Spiel eine mehr als vage Ursprungsbegründung. Nach ersten spieltheoretischen Bemerkungen von John Locke oder Jean-Jacques Rousseau bis hin zu den modernen Forschungen von Karl Groos oder Johannes Buytendijk werden die tatsächlichen Spiele bei Caillois endgültig theoriwürdig, was eine durchgängige Positivierung des Spielbegriffs anzeigt.<sup>44</sup> Aus der Unsichtbarkeit negativer Ursprungsbegriffe wird die Spieltheorie in die Sichtbarkeit positiver, weil gespielter Spiele geholt: „Denn das Spiel“, so schreibt Caillois auf der zweiten Seite, „ist fast stets allen Blicken sichtbar [...]“. <sup>45</sup> Kurz: 1958 war der idealistische Mehrwert des Spielbegriffs derart aufgezehrt, dass unter ‚Spiel‘ nur noch das zu verstehen war, was man landläufig darunter versteht: Spiele. Punkt.<sup>46</sup>

Sobald das Spiel außerhalb jeder pädagogischen oder moralischen Voreinstellung betrachtet wird, geraten auch jene zweifelhaften Phänomene in den Blick, die als Objekte des Wissens zuerst nur bei den ‚Wilden‘



47 / Caillois, *Die Spiele*, S. 98.

48 / Vgl. stellvertretend Hartmut Böhme: *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbeck 2006.

49 / Szabo, Rausch und Rummel, S. 220f.

50 / Caillois, *Die Spiele*, S. 98.

und ‚Primitiven‘ theoretisierbar waren. So ist es denn auch nicht verwunderlich, dass Caillois’ erste Beispiele für die Spiele des Rausches und Schwindels vom ethnografischen Surrealismus her bekannt waren. Der hatte den Eindruck verbreitet, dass die schwindelerregenden Spiele naturgemäß von den ‚primitiven‘ Kulturen auf den Höhepunkt getrieben werden. Caillois folgt dieser Tradition darin, dass er den ganzen Katalog an ‚primitiven‘ Rausch- und Ekstasetechniken vor uns ausbreitet, von Exerzitien tanzender Derwische bis zum Schamanismus und von mexikanischen *voladores* bis zu jenen „tausend Kunstmitteln“, die dazu dienen, „sich selbst zur endgültigen Entladung zu treiben“, als da wären: „Fasten, Drogen, Hypnose, monotone oder aufpeitschende Musik, Gebimmel, Paroxysmen von Lärm und Bewegung, Trunkenheiten, Geräusche, verbunden mit abgehackten Rhythmen.“<sup>47</sup> Während das bunte Treiben aus dem abendländischen Kulturbegriff der Moderne verbannt worden war (mit Ausnahme des Residuums des Festes), fanden diese Praktiken in den ‚wilden‘ Kulturen ihr neues Reservat – eine Logik, die auch von der ideologiekritischen Kulturkritik rauf- und runterbuchstabiert wurde.<sup>48</sup> In diesem Sinne wird der Jahrmarkt als „Ritualisierung entritualisierter Inhalte“ deutbar, als „Opposition zur entwickelten Moderne“, die in ihrem Reservat als „Reflex auf eine unüberschaubare Moderne vormoderne und mystische“ Inhalte wieder aufbietet.<sup>49</sup> Im Gegensatz zu dieser kulturkritischen Lesart lässt Caillois „aufpeitschende Musik, Gebimmel, Paroxysmen von Lärm und Bewegung“ ebenso wie „Fasten, Drogen, Hypnose, Trunkenheiten“<sup>50</sup> sowohl in ‚primitiven‘ als auch in modernen Gesellschaften auftreten.

Riten und Feste sind auch prominente Beispiele für Caillois’ Kategorie des *ilinx*. So trete dieser vor allem „beim Fest in Erscheinung, jener Zwischenherrschaft des Rausches, des Überschwangs und des Verfließenden, wo alles, was es in der Welt an Ordnung gibt, vorübergehend aufgelöst

51 / Ebd., S. 97.

52 / Ebd., S. 90 ff.

53 / Zum Glücksspiel vgl. Roger Caillois, sowie Thomas Macho: „Überlegungen zur Glücksspielsucht“, in: Ursula Baatz/Wolfgang Müller-Funk (Hg.), *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*, Berlin 1993.

wird, um neubelebt wieder daraus hervorzugehen.“<sup>51</sup> Zunächst steht das Fest für *ilinx* und *mimicry*, zwei der vier grundlegenden Spiel-Kategorien bei Caillois. Das Fest bietet den Feiernden neben den Rauscherfahrungen des *ilinx* auch diverse Gelegenheiten zur Verstellung und Maskierung, die von Caillois unter dem Schlagwort der *mimicry* eingeordnet werden. Während er von *mimicry* und *ilinx*, Verstellung und Rausch, zu berichten weiß, dass sie sich durchaus verbinden und gegenseitig verstärken können,<sup>52</sup> kommt er zu einer internen Differenzierung seines Tableaus aus den vier Kategorien. Denn diese vermögen sich durchaus gegenseitig zu verschieben und zu verdrängen und bilden so ein Spannungsgefüge von kulturgeschichtlich erfolgreichen und missachteten Spielbegriffen – die zugleich immer auch, ähnlich wie bei Huizinga, für kulturelle Werte stehen. Während die *mimicry* als Verstellung und Maskierung durchaus Eingang in die klassische Kulturtheorie gefunden hatte, kommt Caillois zu einer weiteren Kategorie neben dem *ilinx*, die von der Geschichte der Spieltheorie ebenso sträflich missachtet wurde wie der Rausch – und zwar zur Kategorie des *alea* oder der *chance*, dem Glücksspiel.<sup>53</sup> *Alea* und *ilinx* treten bei Caillois auf als die verwirrenden und gefährlichen Schwestern, die von den effektiven Brüdern *mimicry* und vor allem *agôn* stets verdeckt und verdrängt wurden.

#### VIII. Die Verausgabung des Spiels

Vor dem Hintergrund seiner vier Spielkategorien wird deutlich, dass es Caillois mit seiner Integration von Rausch, Chance und Zufall in die Kulturtheorie bei aller rhetorischen Leichtfüßigkeit durchaus um das Projekt einer Rehabilitierung ging. Was hier rehabilitiert werden sollte, waren Spiel- oder eben auch: Kulturkategorien, die nicht auf die produktive und schöpferische Seite der Kultur zu schlagen waren – Phänomene, die

54 / Caillois, Die Spiele, S. 99.

55 / „In dieser Alternativwelt [verkehrt sich] das unserer Gesellschaft zugrundeliegende Produktionssystem, indem nicht mehr Mehrwert produziert wird, sondern im Gegenteil: Mehrwert wird auf dem Festplatz rationell vernichtet. Es ist eine Gegenwelt, in der die oberste Prämisse einer entwickelten Industriegesellschaft systematisch in ihr Gegenteil verkehrt wird.“ Szabo, Rausch und Rummel, S. 221.

56 / Caillois, Die Spiele, S. 16.

unproduktiv und womöglich destruktiv sind. Diese unproduktive Seite des *ilinx* wird besonders deutlich, wenn Caillois die Vitalisierung des Festes in Verschwendung umschlagen lässt:

„Das Fest, die Vergeudung der während einer langen Zeit angehäuften Güter, die zur Regel gewordene Regellosigkeit, alle durch die ansteckende Gegenwart der Maskierten umgekehrten Normen bewirken, dass der allgemeine Rausch zum Kulminationspunkt und zum Band des kollektiven Daseins wird.“<sup>54</sup>

Caillois' Kategorie des *ilinx* umfasst also auch die Momente der nichts-nutzen Aktivität und unproduktiven Verausgabung – und damit also Tätigkeiten, die nichts schaffen und vor allem nichts stiften. Genau dieses Phänomen einer unproduktiven Verausgabung – das beispielsweise auch auf dem „Festplatz“ des Jahrmarktes angetroffen werden kann<sup>55</sup> – erscheint bei Caillois prominent als viertes von sechs Spielmerkmalen (die immerhin so populär sind, dass sie es in den entsprechenden Wikipedia-Eintrag geschafft haben):

„Das Spiel ist 4. eine unproduktive Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels“.<sup>56</sup>

Innerhalb von Caillois' Theorie markiert das Erscheinen der Figur einer unproduktiven Verausgabung genau die Stelle, an der die Unproduktivität *strukturell* gegen die schöpferische Seite des Spielbegriffs aufgeboten wird – womit die surrealistische Spieltheorie an Fahrt gewinnt und Huizinga hinter sich zurücklässt. Dabei verweist die Figur der Verausgabung auf einen Co-Autoren von Caillois' surrealistischer Spieltheorie – weitaus wichtiger (und unsichtbarer) als Huizinga war für Caillois' Konzeption des *ilinx* der surrealistische Kollege Georges Bataille. Dessen Konzeption der *dépense*, also Verausgabung oder Verschwendung, schimmert deutlich durch Caillois' Vorstellung der „unproduktiven Betätigung“ hindurch. Der

57 / Vgl. dazu: Denis Hollier: *Le Collège de Sociologie*, Paris 1995; Stephan Moebius: *Die Zauberlehrlinge: Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie (1937–1939)*, Konstanz 2006; Carlos Marroquin: *Die Religionstheorie des Collège de Sociologie. Von den irrationalen Dimensionen der Moderne*, Berlin 2005.

58 / Vgl. dazu Knut Ebeling (Hg.): *Spiel und Ernst*, Berlin 2010.

59 / Vgl. Jean-Pierre Le Boulter: „Bataille, Caillois et Huizinga: Le <jeu> et le <sacré>“, in: *Igitur* 2 (1991), S. 61–70.

60 / Georges Bataille: „La guerre et la philosophie du sacré“, in: *Critique* 43 (Feb. 1951), S. 133–143; wiederaufgenommen in: ders., *Œuvres Complètes* XII, Paris 1988, S. 47–57.

61 / Georges Bataille: „Sommes-nous lâpour jouer ou pour être sérieux?“, in: *Critique* 49 (Juni 1951), S. 512–522; *Critique* 51/52 (Aug./Sep. 1951), S. 734–748; wiederaufgenommen in: *Œuvres Complètes*, Bd. 12, Paris 1988, S. 100–126.

Huizinga-Leser Bataille war für Caillois jedoch nicht nur als Stichwortgeber, enger Vertrauter und Mitbegründer verschiedener Geheim- und Gelehrtenzirkel von Interesse (schließlich hatten beide zusammen 1935 die antifaschistische Gruppe „Contre-Attaque“ gegründet und 1936 das „Collège de Sociologie“, zu dessen Mitgliedern bekanntlich auch Alexandre Kojève, André Masson und Pierre Klossowski zählten und das als Gäste regelmäßig die nach Paris exilierten Mitglieder des Frankfurter Instituts für Sozialforschung Walter Benjamin und Hans Mayer bei sich empfing – die freilich eine ganz andere Art der Sozialforschung betrieben als jene „Soziologie des Heiligen“, die das Collège zu entwickeln versuchte).<sup>57</sup>

Bataille war für Caillois’ Spieltheorie vor allem auch deshalb von Interesse, weil beide Autoren gemeinsam eine französische – und wenn man so will: surrealistische – Huizinga-Rezeption gestartet hatten.<sup>58</sup> Anfang der 1950er Jahre zirkulierten Huizingas Schriften zwischen Caillois und Bataille rege.<sup>59</sup> Zunächst hatte Caillois die Neuauflage seines 1939 erschienenen Buches *L’Homme et le sacré* 1950 durch verschiedene Anhänge (u. a. zum Spiel und zu Huizinga) erweitert. Darauf antwortete Bataille 1951 nicht allein mit einer langen Besprechung dieser erweiterten Fassung von *L’Homme et le sacré*.<sup>60</sup> Noch im selben Jahr lieferte er anlässlich der Huizinga-Übersetzung ins Französische unter dem Titel *Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux?*<sup>61</sup> auch seine Huizinga-Besprechung nach. Darin greift er unter anderem die – bereits von Huizinga aufgemachte – Klammer zwischen *potlatch* und Spiel auf, um sie in seine Theorie einer „allgemeinen Ökonomie“ einzuspeisen. Huizinga, Caillois und Bataille bezogen sich hier natürlich auf Marcel Mauss’ berühmte Untersuchungen zum *potlatch*, jenem aberwitzigen Wegschenkspiel einer gegenseitigen Verausgabung, bei dem am Ende Sieger ist, wer seine Güter am rückhaltlosesten verschleudert. Dieser Ge-

62 / Georges Bataille: *Die Aufhebung der Ökonomie*, München 1985.

danke der *dépense*, der unproduktiven Verausgabung, wird zum zentralen Baustein von Batailles Projekt einer „Anti-Ökonomie“, die einige Jahre später wiederum in Caillois’ Spieltheorie deutlich nachhallt.

Batailles Projekt einer „allgemeinen Ökonomie“ hatte bereits versucht, die Phänomene der unproduktiven Verschwendung in eine notwendig produktive und sinnstiftende Kulturtheorie zu integrieren.<sup>62</sup> Das Projekt gründete auf der Vorstellung eines ökonomischen Handelns, das nicht nach den Maßgaben des Haushaltens und der Produktion von Gütern funktionierte – sondern im Gegenteil nach der Maßgabe einer interesselosen Verschleuderung jeglichen Guts und jeglichen Werts. In diesem Projekt ging es unter anderem darum, das Spiel nicht aus der Perspektive der nutzbringenden Arbeit, sondern den Nutzen aus der Perspektive des Spiels und der Verausgabung zu betrachten. Anders gesagt: Im Rahmen einer allgemeinen Ökonomie sollte kein Wert und kein Werk geschaffen werden; jede Vorstellung eines zweckorientierten rationalen Handelns – also vor allem auch Sartres Begriff des Projekts – wurde entschieden ausgeschlossen. Kinder beispielsweise, denen die ‚erwachsenen‘ Werte Maß, Nutzen und Zweck fremd sind, handeln antiökonomisch, wenn sie Sachen aus dem Fenster befördern, anstatt etwas mit ihnen anzufangen. Will man bei ihnen auch nur irgendetwas erreichen (und sei es das Anziehen von einem Paar Schuhe), so muss man diesen Zweck in ein Spiel einbinden. Das ist die allgemeine Ökonomie des Kindes: Das Spiel hat mehr Wert als der Zweck und die Verausgabung mehr als die Haushaltung – eine fundamentale Verausgabung, die für die Eltern bisweilen entnervende Folgen haben kann.

Ein durchaus halsbrecherisches Projekt also. Aus aktueller Perspektive – in der die Gleichung aus Ökonomie und Rationalität grundsätzlich infrage steht – ist an diesem Projekt vor allem die Dissoziation von Ökonomie und Rationalität aufschlussreich: Ökonomisches Handeln ist für Caillois

63 / Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 62–66.

64 / Caillois, *Die Spiele*, S. 153.

keineswegs gleichbedeutend mit rationalem Handeln, sondern wird im Gegenteil auf außerrationale Agenten verschoben. Wer seine Güter im *potlatch* derart wahnsinnig verschleudert, tut dies beispielsweise für einen Gewinn von Ehre und Großartigkeit – die er nach den Regeln dieses Spiels für seine Verschleuderung erhält (weswegen hier natürlich sehr wohl etwas gestiftet wird). Diese Nähe zwischen *potlatch* und Spiel wurde 1951 nicht nur von Bataille gesehen. Vor Bataille war es ausgerechnet Huizinga, der das Ritual des *potlatch* – allerdings als Wettspiel interpretiert – zum Inbegriff einer archaischen, Kultur begründenden Praxis kürte, die sich als Spiel beschreiben lässt.<sup>63</sup>

### IX. *Die Ambivalenz des Spiels*

Neben der Figur einer unproduktiven Verausgabung leuchten in Caillois' Spieltheorie noch weitere Koordinaten auf, die aus Surrealismus und Ethnografie bekannt sind. Eine weitere von Bataille übernommene Vorstellung ist die der fundamentalen Ambivalenz der thematisierten Erfahrung, ob es sich nun um Schwindel, Rausch oder Ekstase handelt. Zwar waren Caillois' technische Spiele stets von äußeren Übereinkünften eingefasst, „alles bleibt Spiel, das heißt bleibt frei, abgetrennt, begrenzt und verabredet“<sup>64</sup>. Doch der Schock und der Schwindel des *ilinx* werden in Caillois' Konzeption durchaus als ambivalent beschrieben: Während diese Sensationen einerseits angestrebt und begehrt werden, versetzen sie das Individuum andererseits in Angst und Schrecken. Das Begehren nach dem kurzzeitigen Außer-sich-Sein ist nur die Kehrseite von Angst und Panik. Diese ambivalente Angstlust war nicht nur ein markantes Merkmal der von Emile Durkheim und seiner Schule beschriebenen „Ambivalenz des Heiligen“. Sie bezeichnet auch noch die von Caillois beschriebene Rauscherfahrung im technischen Zeitalter:

65 / Ebd.

66 / Ebd., S. 35.

67 / Ebd., S. 59 f.

„Die Sensationen sind zuweilen fürchterlich brutal, aber die Dauer sowie die Intensität der Betäubung sind von vornherein bemessen. Im übrigen weiß jeder mann, dass die erheuchelte Phantasmagorie dazu ausersehen ist, ihn vielmehr zu amüsieren als wirklich zu mißbrauchen.“<sup>65</sup>

Diese kalkulierte und vereinbarte Panik beobachtet er auch bei den Achterbahnbesuchern:

„Es lohnt sich tatsächlich, die Menschen zu beobachten, wenn sie diese schwindelerregenden Apparate verlassen, bleiche, schwankende Wesen am Rande der Übelkeit. Eben noch stießen sie Schreckensschreie aus, der Atem ging ihnen aus, sie waren bis ins Innerste erschrocken, hatten Angst, krümmten sich zusammen [...]“<sup>66</sup>

Zuweilen konnte auch jedes Leben aus den „bleichen, schwankenden Wesen am Rande der Übelkeit“ weichen. Denn die Momente von Rausch und Schwindel konnten sich nicht nur an Angst und Panik binden – zuweilen wurde auch eine Steigerung bis zur Todesangst bemerkt. Die Bindung von Rausch- und Schwindelzuständen an Gefahr und Todesangst ist eine weitere Ebene, bei der die besagte Ambivalenz des Spiels in der Theorie von Caillois in Erscheinung tritt. Auch diese Verschränkung von Rausch und Todesangst, die Verbindung der Angstlust mit einer gewissen Todesdrohung, war bereits von Durkheim bei der heiligen und von Bataille bei der erotischen Erfahrung geschildert worden. Bei den Schwindelspielen des *ilinx* tritt der Tod oder die Todesangst spätestens auf der Ebene der maschinellen Herstellung der Rauschzustände auf. Schließlich ziehe der Rausch

„fast unmittelbar Lebensgefahr nach sich. Auf den Jahrmärkten, in den Apparaturen, die bereitstehen, ihn künstlich hervorzurufen, werden strenge Vorsichtsmaßnahmen getroffen, um jedes Unfallrisiko auszuschalten. [...] Der physische Rausch, ein Ausnahmezustand, der das Opfer jeglicher Verteidigung beraubt, ist ebenso schwer zu erlangen wie gefährlich zu erleben.“<sup>67</sup>

Und dennoch – und darin besteht natürlich die Ambivalenz – „drängen sich die meisten, noch ehe sie sich wieder beruhigt haben, erneut zum



68 / Ebd., S. 35.

69 / Georges Bataille: *Die innere Erfahrung*, München 1999.

70 / Vgl. Thomas Macho: „Zeichen aus der Dunkelheit. Notizen zu einer Theorie der Psychose“, in: Rudolf Heinz, Dietmar Kamper, Ulrich Sonnemann (Hg.), *Wahnwelten im Zusammenstoß. Die Psychose als Spiegel der Zeit*, Berlin 1993, S. 223–240.

71 / Caillois, *Die Spiele*, S. 154.

Schalter, um sich das Recht zu erwerben, die gleiche Marter zu erleben, von der sie sich einen Genuß versprechen“.<sup>68</sup> Caillois beschreibt also so etwas wie eine Sanktion des Genusses; der von ihm beschriebene „Genuß“ ist stets an eine süße Marter gebunden. Auch diese Formel eines Genusses durch Marter, einer Verschränkung von Angst und Vergnügen, war nach Durkheim eine Konstante der surrealistischen Theoriebildung. Das Stichwort der Genuss bringenden Marter, der *supplice*, war in den 1940er Jahren von Bataille als zentrale Kategorie seiner *Expérience intérieure* als eine Art Ekstasetechnik ohne Subjekt eingeführt worden.<sup>69</sup> Von Bataille ist auch die Ambivalenz und Zweiwertigkeit dieser „inneren Erfahrung“ bekannt: Auch sie wird begehrt und angestrebt und ist doch mit einer Fülle an moralischen Tabus belegt, die die „Nobjekte“<sup>70</sup> in eben solche Nöte bringen kann wie das Besteigen einer Achterbahn. Doch während die „innere Erfahrung“ bei Bataille vor allem durch die tabuisierten Sensationen der Erotik ausgelöst wurde, wird sie bei Caillois von den Schwindelmaschinen der Jahrmärkte erzeugt. Nur an einer Stelle wird die Angstlust von Caillois sexuell gedeutet:

„Für die Erwachsenen übrigens regiert auf [...] dem ganzen Schauplatz des Festes in jedem der panikerzeugenden Instrumente, in jeder Schreckensbude, in der die Wirkungen der Rotation und des Schauers die Körper einander annähert, auf verschiedenartige und hinterhältige Weise eine andere Angst, ein anderes Entzücken, das seinerseits aus der Suche nach dem Sexualpartner herührt.“<sup>71</sup>

Die oben angesprochene Dynamik einer Positivierung lässt sich damit nicht nur im Verhältnis Caillois / Huizinga, sondern auch in der näherliegenden Paarung Caillois / Bataille rekonstruieren. Caillois' Konzeption des *ilinx* ist am Ende auch positiver als Batailles „innere Erfahrung“. Denn während der negative Theologe Bataille das Gefühl des ‚Schwindels‘ durchaus noch mit moralischen und metaphorischen Untertönen

72 / Szabo versteht wie Huizinga Spiel als ein „präreligiöses Prinzip. Das Spiel ist die Grundstruktur allen Schaffens, das über das Diesseits hinausweist.“ Szabo, Rausch und Rummel, S. 213.

73 / Vgl. ebd., S. 205.

74 / Christoph Türcke: *Erregte Gesellschaft. Philosophie der Sensation*, München 2002, S. 172.

75 / Den Differenzen zwischen Spiel und Heiligem widmete sich Caillois ausführlich in: *Der Mensch und das Heilige*, München 1988, S. 207–213. Vgl. dazu Szabo, Rausch und Rummel, S. 215.

76 / Zu Geschichte und Theorie der Achterbahn vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 153–178.

beschreibt, handelt es sich beim Schwindel der Achterbahn um eine rein körperliche Sensation. In diesem Sinne könnte man auf dem Weg von Bataille zu Caillois und von der Erotik zum *ilinx* von der Exteriorisierung und Positivierung einer postreligiösen in eine physische Erfahrung sprechen, von der Verlagerung einer existenziellen auf eine rein exteriorisierende Ebene – schließlich befallen die wenigsten Achterbahnbesucher nach dem Schwindelgenuss Gewissensterror und Angstmarker (die möglicherweise auch schon aus den durchsäkularisierten religiösen Gemeinschaften verschwunden sind).<sup>72</sup> Zwar lässt sich auch das Jahrmarkts-treiben als säkularisiertes Transzendenzerleben, als technisch hergestellte „profane Illumination“ (Benjamin) oder „profane Transzendenz“ (Szabo) kennzeichnen, schließlich transformierte der aus der Kirchweihe entstandene Jahrmarkt selbst eine geistige in eine rauschhafte Transzendenzerfahrung.<sup>73</sup> Doch letztendlich handelt es sich, wenn man den Schwindel auf Achterbahnen anstatt auf moralische Verbote zurückführt, um eine entschiedene Positivierung der Ambivalenz des Heiligen – wobei auch die Schwindelsensation der Achterbahn bei Caillois am Ende noch durch eine Ambivalenz auffällt, die zunächst jene des Heiligen war. Auch der torkelnde Rotor-Besucher ist also noch nicht ganz aus dem Bannkreis des Heiligen herausgetreten, schließlich ist das Heilige in der Moderne „Chiffre für einen uneinholbaren Erregungsüberschuss“<sup>74</sup>. Immerhin holt der Rausch im Rotor mächtig auf, sodass Rausch und Heiliges, Spiel und Religion durchaus zu differenzieren sind.<sup>75</sup> Caillois' Rotoren und Achterbahnen veräußerlichen und positivieren Batailles (durch die negative Theologie beeinflusste) Konzeption einer „inneren Erfahrung“ also entschieden. Zwar sucht der Achterbahnfahrer ebenso nach einer Erfahrung des Außer-sich-Seins wie der erotische Amateur – mit dem Unterschied jedoch, dass Batailles „innere Erfahrung“ von den Achterbahnsensationen maschinisiert und vielleicht sogar industrialisiert wird.<sup>76</sup>

77 / Caillois, *Die Spiele*, S. 60.

78 / Vgl. Szabo, Rausch und Rummel, S. 212 ff.

79 / Caillois, *Die Spiele*, S. 36.

80 / Ebd., S. 59.

81 / „Die Vorbereitung oder die Einleitung dazu, der Weg zu ihm, [ist] öfters mit allerlei Spielmomenten durchsetzt. Namentlich gilt dies von den Fällen, wo das eine Geschlecht das andere zur Paarung anreizen muss [...] das Aufrichten von Hindernissen, das Überraschen, das Sichzieren, das Spannungselement, all das gehört zum Flirt und zur Liebeswerbung.“ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 49.

## x. *Die Spiele der Liebe*

Die Analogien zwischen erotischem und maschinellm Schwindelrausch lassen sich durchaus fortschreiben. Schließlich handelt es sich in beiden Fällen, in den Worten Caillois', um ein „Bestreben nach Auflösung des Bewusstseins oder Verwirrung der Wahrnehmung“<sup>77</sup>. Wer sich in die Achterbahn setzt, will sich ebenso aus der Welt katapultieren wie der Erotiker.<sup>78</sup> Auch die von Caillois für seine Spieldefinition geforderte „Abtrennung von der übrigen Realität“<sup>79</sup> der Schwindelspiele findet sich naheliegenderweise in Batailles Konzeption der Erotik; Caillois' Spielrausch ist wie die Liebesspiele „praktisch aus dem gewöhnlichen Leben verbannt“.<sup>80</sup>

Die naheliegende Frage, ob das Liebesspiel ein Spiel sei, hatte sich bereits Huizinga gestellt – und war zu einem negativen Ergebnis gekommen. Zunächst natürlich, weil seine Spieldefinition sich nicht auf die Rauschspiele bezieht wie die von Caillois. Der Philologe Huizinga findet zwar sprachhistorisch zahlreiche Belege für eine solche Verwandtschaft von Liebe und Spiel, tut sie jedoch schließlich als Metapher ab. Allenfalls dem erotischen ‚Vorspiel‘ und dem Flirt mag der Protestant eine solche Verwandtschaft attestieren.<sup>81</sup>

Huizinga stellt also das Liebesspiel als Vorspiel ganz unter die Herrschaft der Regel. Dagegen hatte Bataille in diesen Spielen jene berühmte Dialektik von Verbot und Überschreitung am Werk gesehen, die zuerst von der Durkheimschule beobachtet und entwickelt worden war – und die sich bis in Caillois' Konzeption des *ilinx* fortschreibt. Denn auch der *ilinx* wird von ihm als „gewollter Ausnahmezustand“ beschrieben. Des- sen Faszination bestehe „in aufgefangenen Stürzen, ungefährlichen Stößen, harmlosen Kollisionen [...], kurz, genau [darin], und zwar bis zum

82 / Caillois, *Die Spiele*, S. 154.

83 / Georges Bataille: *Die Erotik*, München 1994, S. 38.

84 / Ebd., S. 38.

85 / Ebd., S. 65.

86 / Michel Foucault: „Der Wahnsinn, Abwesenheit eines Werkes“, in: *Schriften*, Bd. 1 S. 539–500, S. 544.

87 / Caillois, *Die Spiele*, S. 195.

Überdruß zu tun, was in der Wirklichkeit die Verbote am meisten untersagen“<sup>82</sup>. An dieser Stelle wird Durkheims Dialektik von Verbot und Überschreitung am deutlichsten. Das Verbot und seine Überschreitung schließen sich bei Caillois ebenso wenig aus wie bei Bataille, der sie ebenfalls als gegenseitig ergänzend und komplementär beschrieben hatte. Genau diese Figur einer dialektischen Ergänzung – ein „tiefes Einverständnis zwischen dem Gesetz und der Gesetzesverletzung“<sup>83</sup>, ein „Gleichgewichtsspiel von Verbot und Überschreitung“<sup>84</sup> – strukturiert nach Bataille nicht nur das Spiel; sondern auch die spielerischen Praktiken von Erotik und Fest: „Die organisierte Überschreitung bildet mit dem Verbot ein Ganzes, und dieses Ganze bestimmt das soziale Leben.“<sup>85</sup>

Man mag das gesamte Werk Batailles als eine Meditation über die merkwürdige Natur von „gewollten Ausnahmezuständen“ (Caillois) begreifen, als Reflexion von Grenzen, die nur dazu da sind, überschritten zu werden. Noch ein Autor wie Foucault lernte von den postsurrealistischen Autoren, „dass der Mensch nicht mit der Freiheit beginnt, sondern mit der Grenze und mit der Linie des Unübertretbaren“<sup>86</sup>. Noch vor Foucault war Caillois Batailles ambivalenter Figur gefolgt und hatte sie folgendermaßen interpretiert:

„Sicherlich, der Rausch setzt die Furcht voraus, oder genauer ein panisches Gefühl, aber letzteres zieht an und fasziniert: es ist ein Vergnügen. Es handelt sich weniger darum, über die Furcht zu triumphieren, als wollüstig eine Furcht, einen Schauer, eine Erstarrung zu empfinden, die für Augenblicke die Selbstbeherrschung verloren gehen lässt.“<sup>87</sup>

Wenn Caillois von „Rausch“, „Wollust“ oder „Schauer“ spricht, meint er damit die von Maschinen wie dem *Original-Rotor* hervorgekitzelten Sensationen: wirkliche, physisch messbare Spuren im Körper. Bei Bataille hingegen werden diese physischen Sensationen – die natürlich auch in der inneren Erfahrung der Erotik eine Rolle spielen – noch durch den

88 / Bataille, *Die Erotik*, S. 68.

89 / Caillois, *Die Spiele*, S. 196.

moralischen Schwindel und den Tabu brechenden Rausch vervielfältigt, die durch die Übertretung des Verbotes hervorgerufen werden. Bei dem Verhältnis von Verbot und Überschreitung muss man also von einer vereinbarten und komplizenhaften Struktur sprechen, wenn die beiden von Bataille als zwei „gegensätzliche Regungen“ komplementär gedeutet werden: „Das Verbot schreckt ab, aber die Faszination verleitet zur Überschreitung.“<sup>88</sup>

Während Schwindel und Rausch bei Bataille metatheoretische Konzeptionen darstellten, wurden diese von Caillois beherzt in der Wirklichkeit aufgesucht. Rausch und Schwindel sind für Caillois so metaphorisch wie eine handfeste Jahrmarkts-Übelkeit. Seine ‚schwindelerregenden‘ Maschinen erregen einen tatsächlichen, physisch feststellbaren Schwindel – weshalb irgendwann in seinem Buch natürlich auch die Wissenschaften der Medizin und der Physiologie auf den Plan treten müssen. Caillois’ *ilinx* ist derart positiv, dass er unweigerlich bei den positiven und ‚exakten‘ Wissenschaften endet. Doch der Positivist Caillois reagiert auf sie mit einem antiszientifischen Affekt, der heute seine Neuauflage in der Diskussion zwischen Geistes- und Neurowissenschaften erlebt: Caillois will Schwindel und Rausch vor den Medizinern und Physiologen retten, die vom „wahren Wesen des Spiels“ ablenkten: „Die Untersuchung der Funktionsweise der semizirkulären Kanäle erklärt nur ungenügend den Schwung der Schaukel, des Toboggan, des Ski und der schwindelerzeugenden Maschinerien des Vergnügungsparks [...].“<sup>89</sup> Während die hier kurz an die Tür der Humanwissenschaften klopfenden Naturwissenschaften noch einmal abgewiesen werden, kann der Surrealist noch einen kurzen Moment in der Geschichte des Wissens weiter in seiner Theorie schaukeln.